Mensile - Anno VII - N. 72

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 KUNG FU
2 ISLAND WAR
3 ORSINO
4 S.O.S. ATTACCO AEREO
5 LA GRANDE BOXE
6 CAMPAGNA D'AFRICA
7 DIABLO
8 LESTER
9 KILOM
10 NODULS
11 LAZE
12 HOP
13 SCACCHI AL LASER
14 CHATTANOGA
15 FORCED
16 RAILROAD
17 PALOMBARO
18 PUMPKIN
19 IQ FLIPPER
20 JET PLUS
21 MEGA MBX
22 CRICKET
23 GEMELLI
24 COPTER
25 GULKON
26 SOTTOMARINO
27 ULTIMO BALUARDO
28 RIFLES
29 SOLDATO
30 IMPERO

FAST LOADING "BITURBO"

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - GLI ANTENATI
2 - PONZIE
3 - ROCKMAN
4 - BUMP
5 - SPADA NERA
6 - SAVANA
7 - JUMPER
8 - PERLE
9 - LO GNOMO
10 - MATRASS
11 - IDOLO D'ORO
12 - POMPELMO
13 - FREDDY
14 - SUPER CANNON
15 - IL PRESTINAIO
16 - AFRICA NERA
17 - LE 7 PROVE
18 - ATTACCO UFO
19 - BOBO
20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
21 - LAST CAVERNS
22 - NIGHT MISSION
23 - FORMULA 1
24 - GIROSCOPIO
25 - AIR FIGHTER
26 - ESPLORATORE
27 - GUN
28 - OMBRA NERA
29 - ESSE TEAM 2
30 - KUNG FU

CATTIVI E VELOCI

Cattivi e veloci sono gli eroi delle recensioni presentate in questo specialissimo numero della vostra e nostra rivista preferita. Sono cattivi, anzi cattivissimi, i protagonisti di *Lotus Esprit Turbo Challenge* che affrontano ogni tipo di curva e percorso con una grinta da rallysti provetti. Sono invece perfidi i due gemelli primattori in *Dark Half*, uno dei giochi più ''sporchi'' mai programmati per i computer. E anche il complesso dei *Motorhead* non è certo un gruppo di educande...

HIT PARADE N. 72 - Periodico Mensile - Novembre 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 92 - Rodano Millepini (MI)

HUNG FU

Calati nei panni di un maestro di Kung Fu e preparati ad affrontare innumerevoli pericoli dimostrando tutta la tua abilità ed il tuo coraggio. Devi penetrare all'interno di un tempio popolato da crature mostruose sempre pronte ad attaccare chiunque cerchi di scoprire i segreti custoditi in esso. Tu puoi combattere a mani nude o utilizzando la spada per riuscire a distruggere gli esseri ostili il cui semplice tocco ti porta via energia vitale. Lungo il cammino troverai delle ampolle contenenti una pozione magica: attivala per riuscire a completare una parte di percorso. Ricordati di annientare quanti più nemici possibile perché colpendoli si sprigionerà una fiammella che farà aumentare la tua energia senza la quale non potrai portare a termine questa affascinante avventura.

JOYSTICK IN PORTA 2

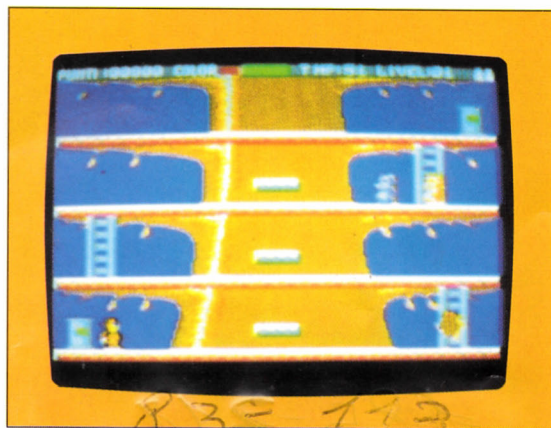
TASTI	
SPARO	inizio partita

ISLAND WAR

L'azione si svolge durante la seconda Guerra Mondiale. Voi dovete comandare lo sbarco dei Marines su un'isoletta dell'arcipelago giapponese. Il vostro compito è naturalmente quello di conquistarla entro un certo tempo limite. Per riuscire nell'impresa dovete sbarcare sull'isola e guidare i vostri uomini all'attacco degli aeroporti nemici. Mentre avanzate in territorio giapponese fate attenzione ai colpi dell'artiglieria, ai campi minati bianchi ed alle truppe giapponesi che difendono l'isola. Quindi mettete a punto una strategia adeguata per riuscire a limitare le perdite ed a sconfiggere i temibili musi gialli.

JOYSTICK IN PORTA 1 OPZIONALE

SPARO o SPAZIO	inizio partita
1	su
FRECCIA SINISTRA	giù
2	destra
CTRL	sinistra
SPAZIO	sparo

ORSINO

Un mago cattivo (che odia l'estate) ha eseguito un sortilegio che ha fatto scolorire le fronde di tutta la foresta. Tu impersoni un volonteroso abitante del bosco, che di professione fa il pittore, il quale ha deciso di ridare il colore perduto alle piante. Per fare questo deve saltare verso ogni foglia e premere il tasto sparo: se ha eseguito correttamente i movimenti la foglia riacquisterà il colore verde. Hai un tempo molto limitato per terminare un albero e passare al successivo. Gli altri animali (stregati anch'essi) cercheranno di ostacolarti; tu puoi solo tramortirli lanciando loro contro un po' di tempera. Premendo poco il tasto SPARO lanci poca tempera e li stordisci quindi per un tempo limitato, tenendo premuto più a lungo il tasto sparo, invece, lanci più tempera e li stordisci per più tempo. Purtroppo puoi portarti dietro poco colore per volta e devi andarti a rifornire presso i grossi bidoni sullo schermo. Ogni tanto devi affrontare un livello bonus nel quale devi accendere tutte le candele (nello stesso modo con cui colori le foglie).

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio
P pausa

S.O.S. ATTACCO AEREO

Se amate volare, se il vostro eroe ideale è un impavido pilota impegnato in mortali duelli aerei contro preponderanti forze nemiche, questo è il gioco che fa per voi. Potrete scegliere il tipo di battaglia preferita e le condizioni atmosferiche in cui operare. Vi sarà possibile decollare o atterrare e variare la potenza del motore per eseguire cabrate di ogni genere e avrete la possibilità di scegliere anche le armi con cui combattere. Terminato tutto ciò potrete lanciarvi alla guida di un potentissimo caccia-bambardiere in una emozionante missione il cui realismo vi farà dimenticare tutto ciò che vi circonda.

JOYSTICK IN PORTA 2

F1 opzioni
C= diminuisce potenza
SPAZIO aumenta potenza
U carrello su/giù
M mappa sì/no
STOP pausa

LA GRANDE BOXE

Ecco un fantastico gioco in cui potrai vivere l'emozione e le fatiche di un vero incontro di boxe. Avrai finalmente l'opportunità di salire sul ring per disputare la finale del campionato del mondo dei pesi massimi. Preparati a lanciarti in una massacrante sfida all'ultimo guantone contro il tuo avversario. Convinci un tuo amico ad affrontarti o, in sua assenza, gioca contro il computer. Ogni giocatore è dotato di una certa quantità di forza che ovviamente diminuisce ad ogni pugno ricevuto. Quindi evita i colpi dell'avversario e sfodera il tuo gancio destro appena puoi. Buon divertimento, campione!

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

TASTI

SPARO	inizio partita
1 o 2	numero di pugili

CAMPAGNA D'AFRICA

Con questo gioco hai la possibilità di provare la tua abilità nella caccia agli aerei, ai carri armati ed ai convogli nemici, nella guida di un carro attraverso un campo minato ed infine in una battaglia all'ultimo sangue per la supremazia sul territorio africano. Potrai infatti simulare un'ipotetica campagna di guerra in cui dovrai mostrare doti di strategia e di azione per riuscire a sconfiggere i tuoi nemici. Durante la campagna ti saranno utilissimi lo ZOOM per vedere la consistenza delle forze armate negli avamposti nemici (segnati con le bandierine) e la RADIO per intercettare messaggi o per cambiare direzione di spostamento.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	rumore scoppi/fine partita

DIABLO

Una principessa ha bisogno di aiuto e tu ti sei offerto per andarla a salvare. Il responsabile del sortilegio è un malefico seguace di Satana in persona ed ha rinchiuso la dolce fanciulla in una cella dispersa in una zona quanto meno da incubo! Tu non ti perdi d'animo e ti metti in cammino per raggiungerla e liberarla. La strada è purtroppo piena di insidie e di esseri incaricati dal perfido nemico di ucciderti. Devi affrontare quindi infiniti animali delle tenebre e mostri umanoidi stando attento a non farti colpire in quanto possono farti perdere energia (e quindi la vita). Per difenderti hai a disposizione una mazza ferrata e la tua forza. Puoi inoltre recuperare degli oggetti utili per portare a termine l'impresa (chiavi, indicatori di direzione indispensabili nel labirinto, altre armi, ecc.).

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
TASTO COMMODORE	sonoro
S	pausa
RUN/STOP	abbandono

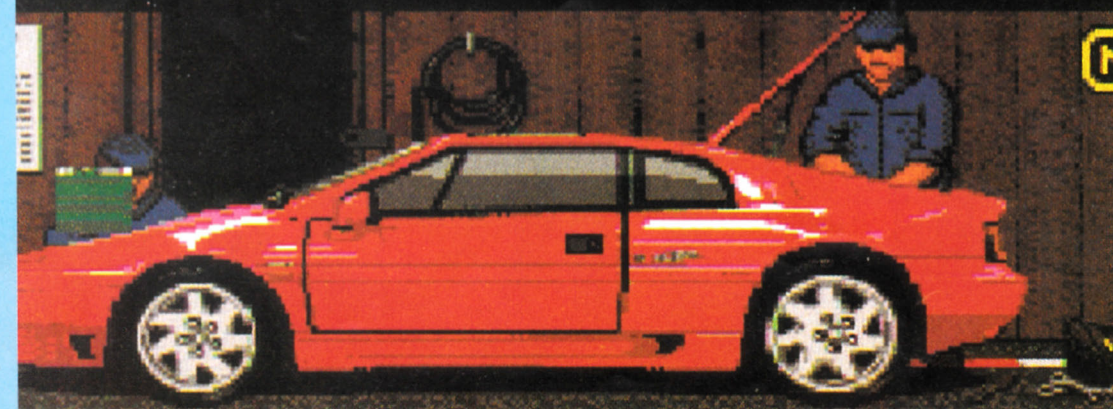
LESTER

Proiettatc da un macabro sortilegio, Lester, il barone rampante, è finito nel misterioso paese dei campanelli riconoscibili in quanto contrassegnati ciascuno da una bandierina. E qui, come predetto dalla profezia, egli dovrà far tintinnare tutti i campanelli per poter ritornare alla normalità nel suo mondo. L'impresa non sarà facile e dovrà essere costellata da acrobatici salti, non sempre attutiti dalle piante, e da vertiginose corse su palle di cannone. Per complicargli la vita il povero Lester dovrà anche accuratamente evitare il tocco mortale di Gardenia, la perfida arpia, guardiana di questo magico paese.

JOYSTICK IN PORTA 1

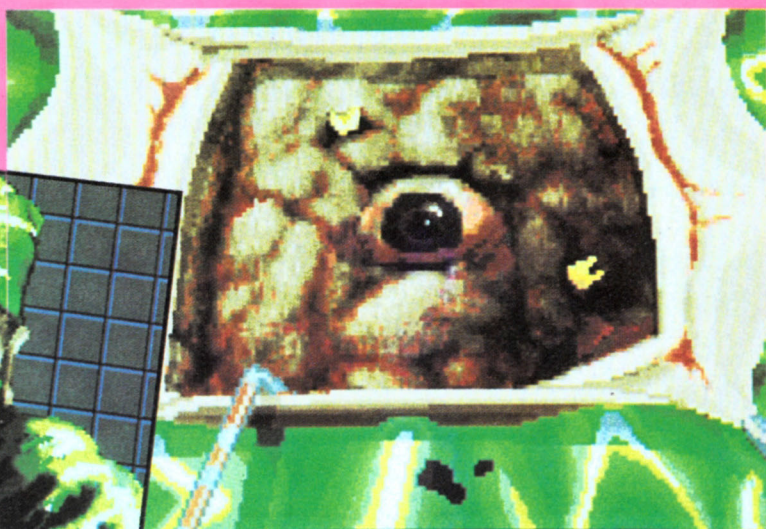
F1	pausa on/off
F7	per partire e reset

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Lotus *Esprit Turbo Challenge* è un gioco della Gremlins che ha preso molto da *Super Hang-On*, come il superamento di improvvisi ostacoli lungo il cammino, una quantità limitata di carburante e una gara per la conquista del miglior piazzamento invece che contro il tempo.
A questo primo gioco è succeduto dopo un po' di tempo la seconda versione, con una corsa contro il tempo attraverso numerosi stadi dai paesaggi differenti che sostituivano i giri del circuito della prima versione. Nonostante ciò continuava ad avere una giocabilità eccezionale, oltre ad aggiungere alcune nuove caratteristiche, come in particolare i terribili effetti delle condizioni atmosferiche, che vanno dal vento alla neve e addirittura ai banchi di nebbia.
Lotus 2 è più un vero gioco di guida che un semplice gioco di arcade, nel quale ti capita proprio di dover a volte frenare, anche se comunque non raggiunge gli alti livelli dei suoi antenati per quanto riguarda giocabilità e divertimento. •

FASCINATION

Ci sono giochi in cui l'avventura è la vera protagonista. *Fascination* appartiene sicuramente a questo genere.Con in più il fatto che qui l'avventura assume lati voyeristici di tutto rispetto. Il gioco inizia a bordo di un volo diretto a Miami quando Doralice, responsabile hostess; viene chiamata da una delle ultime file per assistere un passaggero che sta morendo. Prima di morire quest'ultimo le passa una borsa contenente un'ampolla piena di un liquido afrodisiaco da consegnare urgentemente all'istituto di ricerche di Miami.
Per Doralice il viaggio e il soggiorno negli Stati Uniti diventa un incubo perché in questa sua ricerca della verità si imbatte in una lunga serie di cadaveri.
Come ogni buon romanzo *Fascination* è pieno di trovatine da gustare in tranquillità anche anche se obbliga a risolvere tutti gli enigmi, uno alla volta, prima di passare alle situazioni successive. È il classico gioco con le "chiavi" che permettono di risolvere situazioni intricatissime e di arrivare alla scena finale quando Doralice scopre il perché di tutte quelle morti.
Fascination nasce dall'ottimo risultato di *Tomahawk* e rispetto al suo predecessore risulta più gradevole a vedersi grazie a ottimi quadri, molto ricchi e dotati di un validissimo sistema multilingue. •

DARK HALF

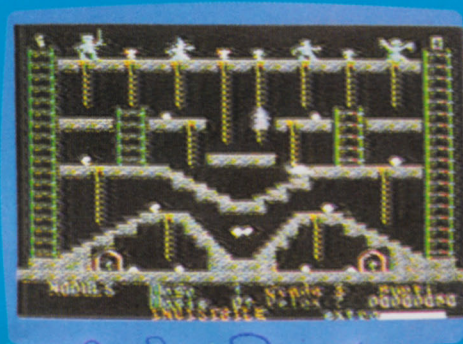
Tratto pari pari da un famoso film (e romanzo) di Stephen King, Dark Half racconta la terribile storia dello scrittore "nero" George Stark. Questi è caduto in un stato di preoccupante abbandono psicologico, aumentato dalla presenza di un gemello che uccide a tutto spiano i suoi concittadini.
Lo scopo di *Dark Half* è di riuscire a dimostrare la propria innocenza in questi

delitti (dato che il gemello riesce sempre a fare incolpare il povero fratello dei propri crimini) scappando anche alle grinfie della polizia e rivelando al mondo il segreto delle tenebre.
Il gioco si svolge nel New England (negli Stati Uniti) ai giorni nostri e all'inizio si ha la terribile visione del fratello gemello "cattivo" che uccide una giovane ragazza. Altre volte, invece, si assiste ad altre porcherie commesse dalla parte "scura" (il termine inglese Dark) della vostra metà genetica.
In giro per quest'avventura dovete controllare bene tutte le "stanze" dove passate, raccogliendo il massimo di indizi e interrogando mezzo mondo. Tutte le scene sono molto ben animate: ad esempio potete entrare in un bar e prendervi da bere parlando con grande tranquillità con il barista al quale dovrete chiedere informazioni particolareggiate sui movimenti di vostro fratello e delle sue vittime. •

KILOM

Per chi desiderasse cimentarsi in un'impegnativa prova di guida, Kilom è il gioco adatto. Inizialmente devi decidere tramite il joystick se utilizzare il cambio automatico oppure quello manuale (in tal caso per innestare una marcia devi spostare la leva del joystick secondo la diagonale corrispondente alla marcia e premere contemporaneamente SPARO); quindi devi scegliere il tipo di percorso da effettuare (se di pura velocità oppure con ostacoli da Stuntcar che bisogna imparare a superare: grido della morte, ponte sospeso, ecc.). Ora puoi iniziare la corsa. Lo scopo del gioco è di eseguire il percorso nel minor tempo possibile. Finisci il gioco quando finiranno i secondi del Timer (secondi che ti vengono rinnovati ogni volta che completi un giro). Fai attenzione a non finire fuori pista per più di dieci secondi. Una ulteriore difficoltà è costituita dalle altre macchine e furgoncini che viaggiano in direzione opposta e che devi evitare di urtare.

JOYSTICK IN PORTA 1

RUN/STOP pausa

NODULS

Il povero Noduls ha combinato un bel pasticcio. Infatti, in assenza del suo padrone Merlino, ha voluto fare l'apprendista stregone e giocando con i filtri magici ha provocato un'esplosione di forze infernali. Tuttavia egli sa bene cosa deve fare perché per riportare le cose alla normalità basterà preparare la famosa pozione della grande quiete. Ma purtroppo tutti gli ingredienti necessari sono stati sparpagliati nel castello del grande mago. Così per rimediare al disastro Noduls dovrà pazientemente recuperare tutti i magici oggetti, stando bene attento, naturalmente, a sopravvivere fino al completamento dell'impresa.

JOYSTICK IN PORTA 2

FUOCO inizio gioco

LAZE

L'infinito universo mostra costantemente facce nuove, a volte piacevoli, altre spiacevoli. Per tua sfortuna questa volta ti sei imbattuto in una popolazione alquanto ostile ed ora devi cercare di uscire dalla zona di loro influenza e riprendere la rotta alla ricerca del tuo pianeta. Gli alieni ti attaccano in formazioni successive e tu puoi colpirli solo quando sono molto vicini a te. Se distruggi tutta una formazione allora comparirà un bonus sullo schermo che recuperato ti fornisce di un'arma nuova. Hai a disposizione una certa quantità di energia che perdi se urti le costruzioni, gli alieni o le meteore. Inoltre hai tre super bombe che annientano tutto ciò che è sullo schermo. Alla fine di ogni livello devi distruggere il Grande Mostro per poter passare al livello dopo.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE	abbandoni
JOYSTICK	sinistra/destra = sonoro

HOP

In una terra lontana, da qualche parte nello spazio e nel tempo, il signor Hop sta per iniziare il suo lavoro di cercatore di gemme, ma questo strano personaggio, capace di muoversi soltanto a balzelloni, sa bene che nel vasto territorio da esplorare esistono, oltre alla ricchezza e al cibo, decine di migliaia di pericoli e di ostacoli in grado di fulminarlo all'istante o di ridurre la sua invulnerabilità magica anche per brevi contatti. Ricordati che per meglio calibrare la potenza del salto dovrà prima muovere rapidamente la barra della joystick avanti ed indietro e fermarsi per spiccare il salto.

JOYSTICK IN PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	musica off
F5	musica on

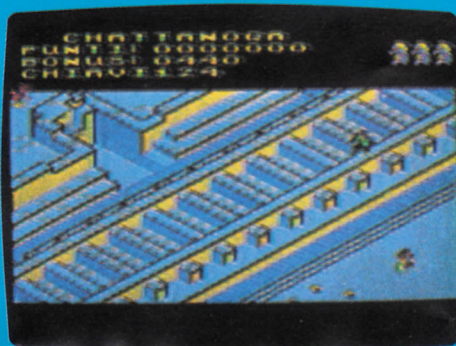
SCACCHI AL LASER

Preparati a giocare con un tuo amico ad una avveniristica partita a scacchi. Le pedine sono rappresentate da alcuni deflettori, un laser ed una astronave madre. Tu devi muovere i deflettori ed il laser in modo da riuscire a colpire l'astronave madre avversaria. Per muovere le pedine devi posizionarti sul pezzo, tenere premuto lo sparo finché la casella cambia colore e poi muovere su una delle caselle adiacenti. Ogni giocatore ha a disposizione il numero di mosse indicato dai mattoncini colorati presenti nella parte sinistra dello schermo. Puoi anche decidere semplicemente di ruotare uno dei deflettori in modo da dirigere il raggio laser su uno dei pezzi avversari. Sulla parte sinistra dello schermo di gioco sono presenti, oltre ai mattoncini, tre lettere: la "Q" indica fine gioco; la "R" fine partita; la "F" indica l'attivazione dello sparo del laser. Impegnati a distruggere l'astronave madre e buon divertimento!

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

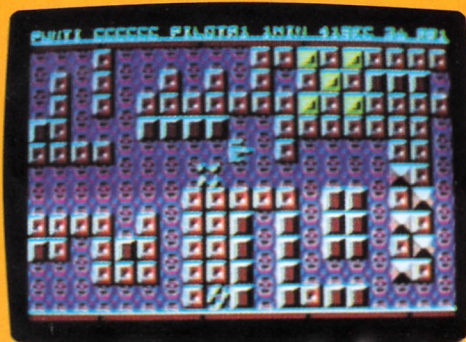
TASTI

F1	numero di joysticks
F3	colore pedine gioc. 1
F5	colore pedine gioc. 2
F7	inizio partita

CHATTANOGA

Per diventare il signore assoluto della Terra di Moriad il perfido Railje ha rapito il giovane John, futuro principe ereditario dell'intero pianeta, e lo ha smaterializzato in una cella invisibile tetradimensionale. Per impedirne la liberazione ha anche disseminato le centinaia di chiavi del tempo lungo la ferrovia di Chattanoga, pervasa da mortali trappole e guardata a vista da malevoli Zombies. Solo il valoroso paladino Goblin potrà riuscire a recuperare le chiavi varcando le tre porte del tempo che lo condurranno a liberare il suo signore dalla prigione temporale.

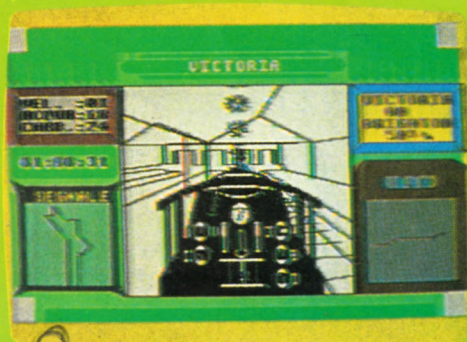
JOYSTICK IN PORTA 2

F1	per giocare e ricominciare
SPAZIO	pausa

FORCED

Questo gioco unisce insieme le caratteristiche dei giochi spaziali e di logica. Infatti sei alla guida di un caccia intergalattico che deve risolvere dei rompicapo per poter passare al livello seguente ed arrivare così alla fine del gioco. Il caccia è equipaggiato con un cannone laser col quale deve disintegrare tutti i blocchi (per lo meno quelli pieni e quelli a piramide) che si trovano sullo schermo. Dopo avere finito questo compito comparirà una casella di uscita che permette di passare al livello più alto. Le difficoltà sono rappresentate da altri strani velivoli che si aggirano sullo schermo e che non devono essere assolutamente urtati. Per difendersi da essi si possono colpire e renderli così inoffensivi almeno per qualche secondo. C'è anche un tempo limite per finire il livello.

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2

SPARO	inizi
SPAZIO	pausa
RESTORE	abbandoni

RAILROAD

Scopo di questo magnifico gioco è guidare una locomotiva con il suo convoglio da Londra a Brighton e voi interpreterete sia il macchinista sia il guidatore. Ci sono diversi livelli di gioco, ma vi consigliamo prima di osservare attentamente il demo e poi di iniziare dal livello più basso, dove dovrete usare solo il regolatore, l'otturatore e i freni, mentre il resto dei controlli è lasciato al computer, provando gradualmente le vostre capacità per arrivare alla fine a percorrere il tragitto nel minor tempo possibile usando il carbone e l'acqua disponibili con la massima efficienza. I controlli da tener comunque presenti nella guida della locomotiva a vapore sono: livello dell'acqua, dovrà essere nel mezzo dell'indicatore perché poca acqua causa un rallentamento mentre molta entra nei cilindri al posto del vapore; il livello del vapore, viene tuttavia regolato automaticamente con una fuoriuscita dell'eccesso; il fischio, da usarsi prima di partire o di entrare in galleria; il regolatore, ha 5 posizioni e serve per aumentare la potenza alle ruote, ma deve essere usato progressivamente; l'otturatore, che serve per regolare l'afflusso di vapore nei cilindri; i freni, hanno 5 posizioni di potenza e possono essere usati dai viaggiatori in caso di emergenza; lo sfiatatoio, serve solo eccezionalmente per diminuire l'eccesso di vapore nella caldaia; gli iniettori, servono per regolare il livello di bollitura dell'acqua; la valvola di tiraggio del camino per regolare la combustione del carbone; la porta della caldaia; il gradiente, per misurare la pendenza del terreno. E ora a voi e buon divertimento.

W	fischietto
RETURN	attizza il fuoco
X diminuire	X incrementare
SHIFT+R	R regolatore
SHIFT+V	V freni
SHIFT+C	C otturatore
SHIFT+B	B sfiatatoio
SHIFT+I	I iniettori
SHIFT+FF	porta caldaia
SHIFT+DD	valvola tiraggio
0,1,2,3,4,5,6,7	livelli gioco
A	giunzione tra velocità accelerazione e tempo reale
S	giunzione tra fumare sì e no
F1	ritorno al menu
H	pausa e ricomincia
T	orario
SPAZIO	per osservare i messaggi

PALOMBARO

Il protagonista di questo gioco è un palombaro alla ricerca di tesori perduti. Aiutalo a perlustrare una caverna sottomarina ed a superare le varie difficoltà che dovrà affrontare per recuperare perle preziose, antichi forzieri e tesori di ogni tipo. Purtroppo l'autonomia d'aria del nostro palombaro è limitata e diminuisce inesorabile col trascorrere del tempo, ma non preoccuparti perché all'interno della caverna è possibile fare rifornimento d'ossigeno; quindi tieni d'occhio l'indicatore dell'aria e non correre rischi eccessivi. Ovviamente il mare è popolato da creature ostili il cui tocco è mortale e, come se non bastasse, è assolutamente vietato urtare contro le pareti pena la rottura dello scafandro con conseguente morte. Impegnati a fondo e vedrai che riuscirai a trovare immensi tesori.

JOYSTICK IN PORTA 2

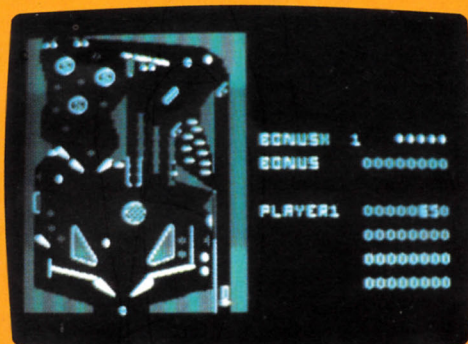
TASTI
SPARO inizio partita

PUMPKIN

Avendo rifiutato la mano della perfida Zaira il buon principe Adalberto è stato trasformato in una molleggiata zucca di gomma. Ma il suo triste destino potrà essere modificato se saprà ritrovare la propria identità nel magico castello dei Pumpkin. Dice infatti la profezia che il coraggioso che riuscirà a raccogliere i numerosi oggetti magici e a risolvere il mistero della loro combinazione potrà sconfiggere ogni maleficio. Adalberto dovrà saltellare negli oscuri meandri del castello evitando i numerosi pericoli, ricordandosi però di raccogliere i fuochi fatui che gli consentiranno di colpire per 99 volte i suoi nemici.

JOYSTICK IN PORTA 2

FUOCO inizio gioco
per sparare

IQ FLIPPER

Il fascino del flipper, con le sue luci, i suoi suoni, i movimenti veloci ed imprevedibili della pallina, è sempre immutato. Anche nell'era dei video games è possibile cimentarsi in questo simpatico ed entusiasmante passatempo: con IQ Flipper. Giocare è molto semplice, praticamente intuitivo. Si seleziona per prima cosa il numero dei giocatori (fino a 4) quindi si inizia a giocare. Scopo del gioco è, come tutti sanno, quello di fare più punti possibile con le palline a disposizione. Per ottenere ciò bisogna evitare che le palline finiscano nella buca respingendole con le apposite pinne. Con l'abilità si può anche indirizzare la pallina verso le zone dove è più facile accumulare punti (bisogna in pratica colpire i vari respingitori, pallini luminosi, porte girevoli). Muovendo la leva del joystick a sinistra e destra si azionano le rispettive pinne, tirandola indietro si imposta la forza del lanciatore e sparando si fa partire la pallina.

JOYSTICK IN PORTA 1

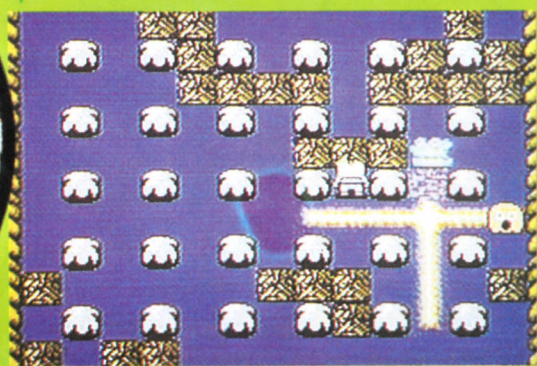
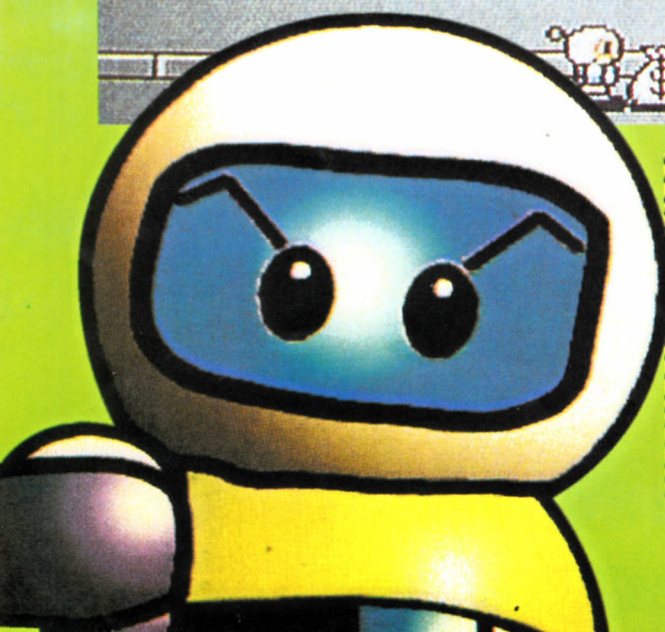
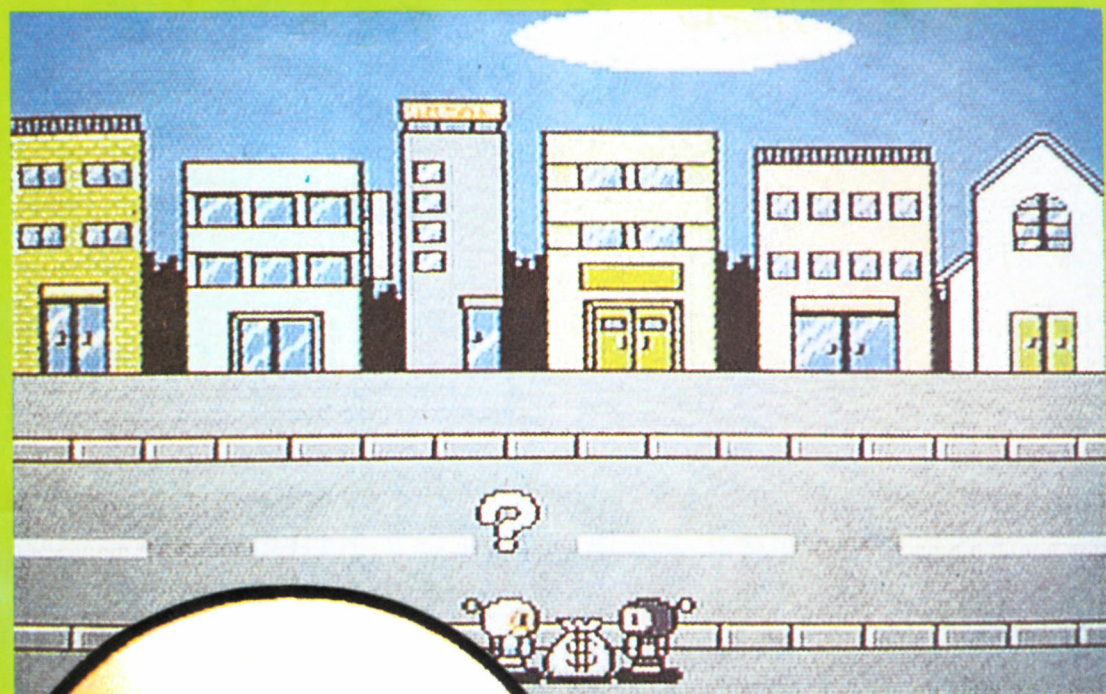
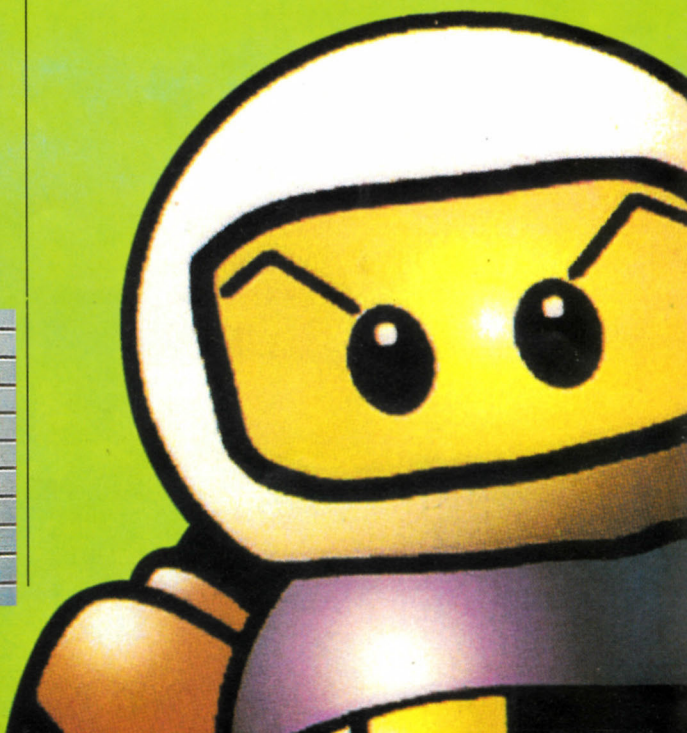
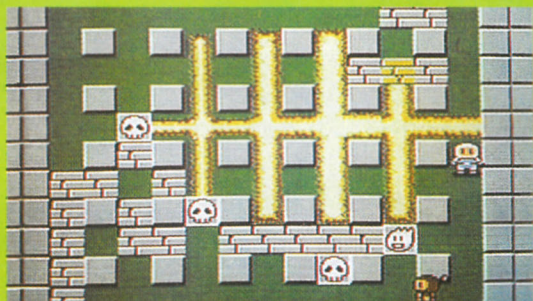
F5	scelta numero di giocatori
F7	inizio

JET PLUS

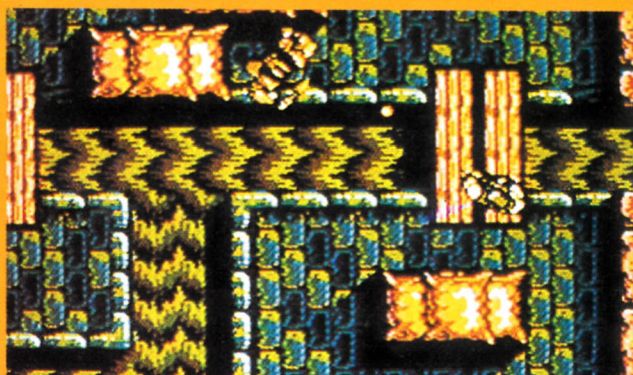
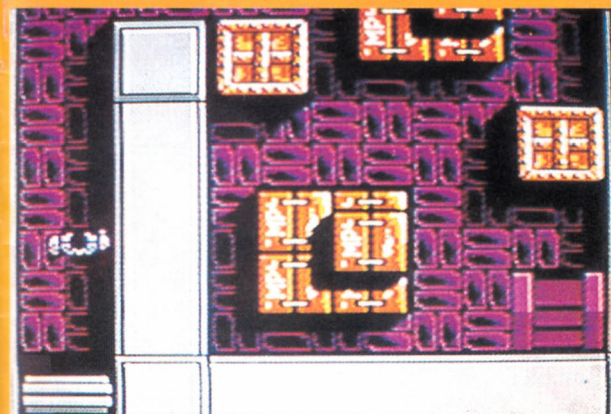
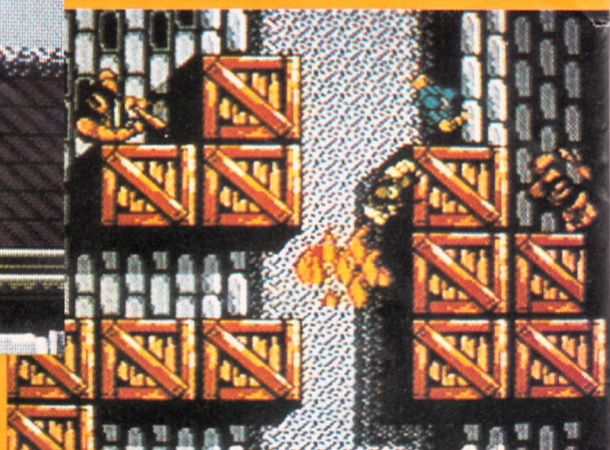
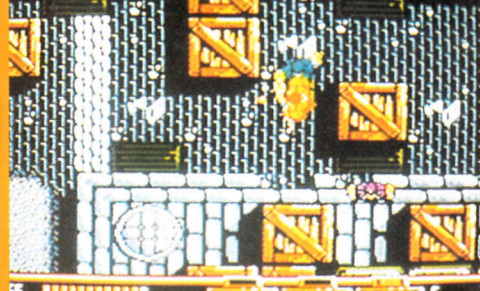
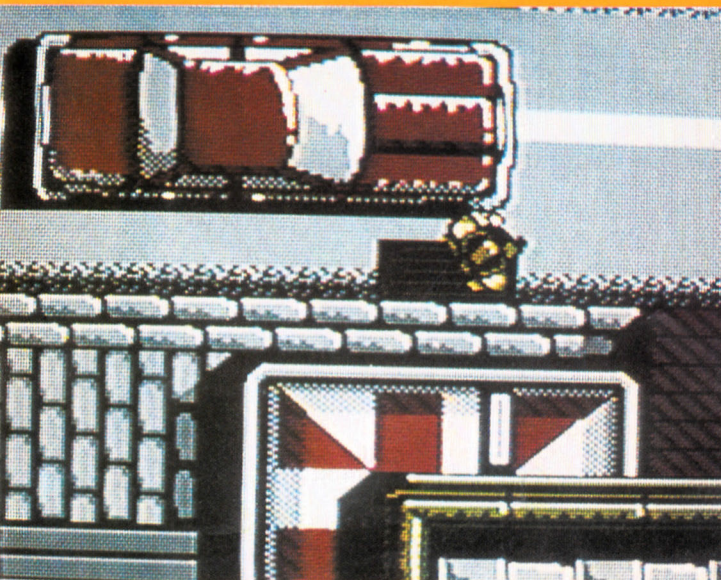
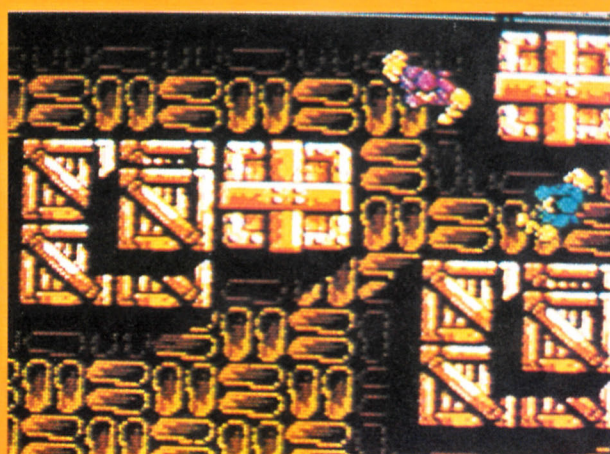
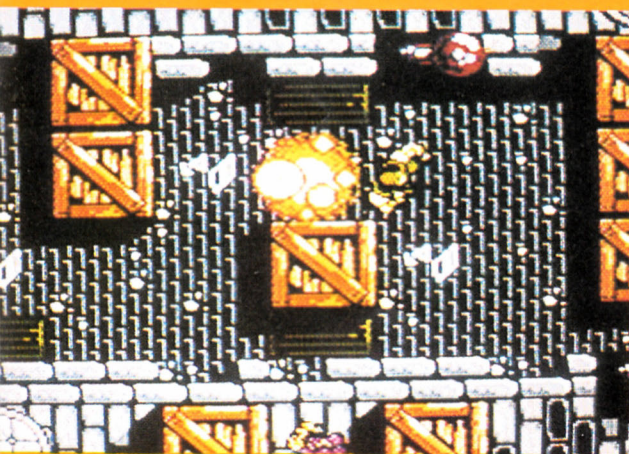
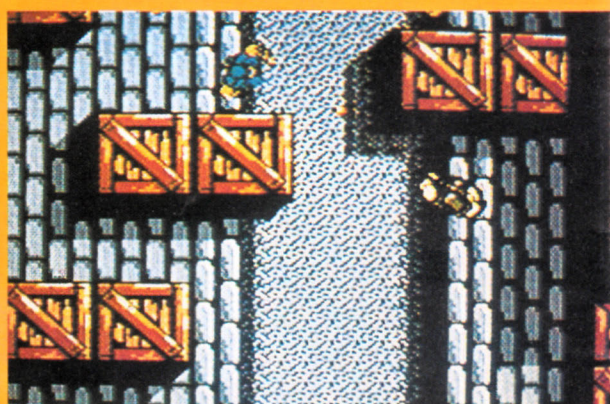
Nel suo lunghissimo viaggio alla scoperta di mondi sconosciuti l'astronave "Costellation" è stata costretta ad una forzata sosta, avendo esaurito i preziosi cristalli di berillio. Fortunatamente nelle vicinanze si trova uno strano mondo ricchissimo di questo necessario minerale. La missione in cui sarà impegnata sarà proprio quella di carpire i preziosi contenitori evitando la buona guardia dei terribili guerrieri-robot. Ricordati che raccogliendo i barili nel momento di saturazione, cioè quando lampeggiano, potrai riportare un maggior punteggio energetico, essendo in quel momento il minerale molto più ricco. Inoltre raccogliendo i barili contrassegnati dai tuoi nemici diventeranno vulnerabili per un certo periodo.

JOYSTICK IN PORTA 2

F1	opzioni/tabellone record
F3	grado iniziale gioco
F5	gioco normale/arcade
Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta
RETURN	stop salto

DYNA
BLASTER

Convertito dal gioco bestseller per PC *Bomber Man* e stranamente con titolo diverso questo gioco è garantito per attaccarti alla tua macchina come una colla superpotente. Devi cercare di salvare la tua ragazza che è stata rapita da un mago e portata nel suo castello. Il gioco si svolge in uno stadio chiuso, lo scopo consiste nell'eleminare dallo schermo tutti i cattivi vaganti e trovare il mezzo di trasporto nascosto che ti permette di passare al livello successivo.
Non è semplice come dirlo: devi lottare con un gran numero di vari tipi di cattivi e la maggior parte di loro si nasconde dietro a grossi massi di granito. Alcuni di questi ostacoli possono essere superati saltando, ma altri no, per cui l'avanzamento nello schermo non è poi così veloce, ci sono 4 minuti di tempo massimo.
Per spostare un masso o uccidere uno dei mostri devi mettere una bomba nelle vicinanze e metterti al sicuro mentre la fai scoppiare. Per ogni ostacolo o cattivo basta una sola bomba. Quando tutti i mostri sono stati eliminati devi trovare il mezzo di trasporto che è nascosto sotto uno dei blocchi. Stai attento a non mettere la bomba vicino al teletrasportatore perchè provocheresti un'esplosione che scatena un'altra orda di mostri.
Dynablaster nasce sulla scia di giochi come *Bubble Bobble, New Zealand Story, Rodland e Rainbow Island*. I grafici e i suoni sono perfetti mentre è la giocabilità a far desiderare con una serie di livelli molto difficili da superare. Ad esempio alcune sezioni, tra cui l'ottavo livello, sono ridicole per il numero di cattivi che devi far saltare. Fortunatamente i programmatori di *Dynablaster* hanno capito la potenza limitata del gioco e hanno incluso la possibilità di giocare a due, tre, quattro e cinque giocatori per rendere la cosa un pò più frizzante. •

MISSI
IMPOSS

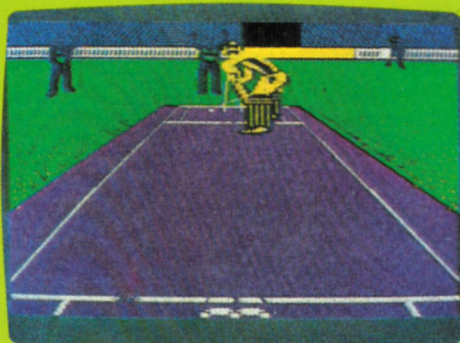
...ION: ...SIBLE™

Questo bellissimo gioco si ispira al periodo "nero" dei primi anni Settanta, quando il terrorismo riempiva la pagina dei giornali e purtroppo anche i cimiteri! *Mission Impossible* racconta le peripezie del Doctor O, responsabile governativo del servizio di controspionaggio. Un bel giorno la sfrontatezza dei terroristi arriva addirittura al sequestro del doctor O e questo fatto getta nel caos i servizi segreti.
Accompagnati da un partner fidato voi dovete mettere fine alle attività malvagie del Gruppo dei Sette, la gang di terroristi più pericolosa e autrice del sequestro del Doctor O. Il nome Gang dei Sette purtroppo non risponde completamente a

quello che veramente è questo gruppo: infatti non si tratta soltanto di 7 killer prezzolati e cattivissimi ma di almeno 700 sfrontati assassini che spadroneggiano nella città dove vi recate per cercare di liberare l'ostaggio. Sono armati di tutto punto (pistole, coltelli e anche granate).
Mission Impossible è un classico gioco di scrolling multidirezionale con vista dall'alto e con tantissimi incontri sgraditi in attesa di poter finalmente liberare l'ostaggio o ▶

almeno di distruggere le basi della Gang dei Sette. All'inizio del gioco disponete di tre vite (tre agenti) e di due bottoni che vi fanno scegliere tra la preparazione all'attacco e le varie armi. Jim, il leader, si serve di una mitraglietta e di mine terrestri dalla spaventosa potenza. Il suo socio ha pugni mortali e granate paralizzanti. L'ultimo componente della pattuglia, invece, lancia dei boomerang che uccidono e ha il potere di diventare invulnerabile in ogni attacco, sia pure solo per qualche secondo. L'ultima scena del gioco consiste nel salvataggio vero e proprio del Doctor O: l'agente segreto deve scegliere tra sei interruttori quello giusto per dare la scossa ai suoi avversari e diventare così un eroe nazionale. Un videogame classico ma sempre bello da giocare. •

MEGA MBX

Le attuali biciclette danno la possibilità reale di eseguire acrobazie che prima erano appannaggio di bravissimi giocolieri. Ora è addirittura una moda e questo programma ti permette di rifare le più spericolate prove realizzabili con due ruote. All'inizio devi decidere il nome dei giocatori ed i relativi controlli (premendo i tasti secondo le indicazioni fornite sullo schermo). Durante il gioco devi muovere in modo opportuno il joystick oppure i tasti corrispondenti per far eseguire alla tua bicicletta i vari movimenti. Solo se eseguirai i movimenti giusti potrai giungere alla fine della prova e passare al livello successivo con nuove ed impegnative difficoltà. Per ogni prova ci sono dei limiti di tempo o di distanza percorsa. Nella prima prova, ad esempio, devi tenere la bicicletta impennata per almeno 45 metri (facendo attenzione a non scivolare o a non ribaltarti), nella seconda devi saltare delle rampe e così via. Se non superi una prova devi ricominciare da capo.

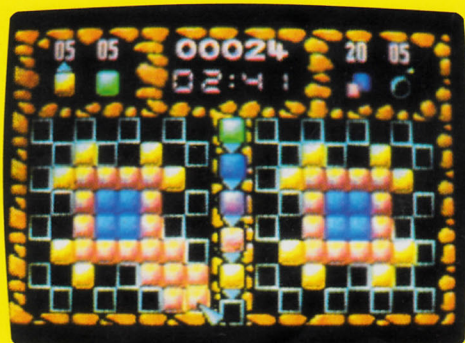
JOYSTICK IN PORTA 1 e 2

1-2-3-4	scelta concorrenti
F5	abbandonare la partita

CRICKET

Dopo tanti sport famosi ecco arrivare sui vostri video il più inglese degli sport: il cricket. Di norma il cricket si disputa sopra un campo della lunghezza di circa 20 metri. Sopra ciascuno dei lati minori del campo è posta una specie di porta formata da 3 pioli tenuti insieme da due regoli di legno. Le due squadre comprendono 11 giocatori ciascuna che sono muniti di una apposita mazza con la quale possono colpire la palla secondo determinate regole che disciplinano il movimento delle squadre sia nella fase di attacco che in quella di difesa (tali regole in questo caso sono gestite dal computer). La partita prevede due turni di attacco e di difesa per ciascuna delle squadre in campo. I punti possono essere segnati solo dalla squadra che attacca la quale mette in campo un solo giocatore alla volta, ossia il battitore che, dotato di mazza, ha il compito di intercettare la palla lanciata dal lanciatore il quale a sua volta deve colpire la porta avversaria. La mazza si controlla col joystick e premendo lo sparo più o meno a lungo si stabilisce la forza di battuta.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita

GEMELLI

Sullo schermo sono rappresentate due immagini composte da tanti quadratini colorati. Il tuo compito è molto semplice: cambiando il colore dei quadratini che compongono l'immagine di sinistra, devi riuscire a riprodurre l'immagine di destra. I quadratini cambiano colore secondo una sequenza ben determinata: da verde a blu, a viola, a rosso, a giallo ed infine la scomparsa. Tale sequenza è indicata al centro dello schermo. Posizionati su un quadratino e premi lo sparo: questo diventerà del colore corrispondente a due salti mentre i quattro adiacenti passeranno al colore successivo. Il gioco offre inoltre altre possibilità indicate in alto sullo schermo. Partendo da sinistra, avrai l'opportunità di invertire la sequenza dei colori; di posizionare quadratini verdi in uno spazio vuoto e in tutti i quadratini adiacenti vuoti; di piazzare una bomba che elimina il quadratino selezionato e quelli adiacenti. Attenzione: quando selezioni una delle prime due opportunità ricordati di andare sull'orologio e premere lo sparo per tornare al modo di gioco normale.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI

SPAZIO	inizio partita

COPTER

La battaglia infuria su tutta la nazione e i nemici stanno sferrando degli attacchi crudeli per sconfiggere le nostre forze di difesa. I superstiti delle nostre truppe vagano disperatamente a destra e a manca sul territorio scosso dalle bombe in cerca di un qualche riparo; con la speranza che qualcuno vada loro in aiuto. Ed ecco che con queste intenzioni è stato organizzato un servizio di soccorso a mezzo di elicotteri, che perlustrando l'area sottostante, si preoccupi del recupero degli uomini ancora in vita. Tu sei stato promosso capitano di uno di questi elicotteri e dovrai, evitando con cura gli attacchi nemici, raccogliere quanti più soldati riuscirai, tenendo presente che ogni 4 avrai un bonus di punteggio, sulla base del tempo utilizzato.

JOYSTICK KEMPSTON
JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK TIPO CURSORE

Z	sinistra
X	destra
O	alto
K	basso
P	fuoco

e solo se li hai raccolti prima:

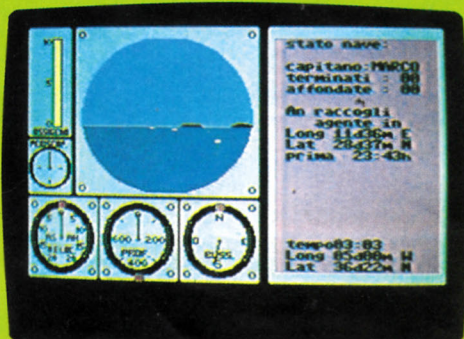
SPAZIO	mini-missile
M	bomba

GULKON

Gli alieni si sono impossessati del satellite Xorda 1276 e da lì vogliono partire per conquistare tutto il sistema solare. Il tuo compito è di impedire ciò ed annientare gli invasori. Sei a bordo di un caccia stellare e con esso devi perlustrare tutte le zone del satellite alla ricerca degli alieni. Hai a disposizione un cannone laserprotonico col quale puoi difenderti dai velivoli nemici e dai super-alieni che si trovano alla fine di ogni zona (ne devi "ripulire" ben 7!). Su ogni piattaforma sono presenti dei riquadri che possono contenere delle armi extra, dei rifornimenti di energia (per le armi o gli scudi), delle chiavi di accesso, dei teletrasporti per altre piattaforme oppure anche dei trabocchetti come buchi neri. Per prendere i bonus od usare i teletrasportatori devi posizionarti sopra essi e premere Sparo. Fai molta attenzione ai super-alieni ed alla tua riserva di energia poiché hai una vita sola!

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
M	scelta sonoro
RUN/STOP	pausa

SOTTOMARINO

Nel corso della seconda guerra mondiale i sommergibili vennero impiegati nelle operazioni più diverse: sbarcare ed evacuare uomini adibiti alla sorveglianza di particolari tratti di costa, agenti e commando, trasportare carburante o medicinali, bambardare il litorale, trarre in salvo piloti, compiere azioni di sabotaggio etc. Ma il compito principale del sommergibile restava comunque la distruzione di navi nemiche sia mercantili che da guerra! Ecco quindi per voi una interessante simulazione che vi permetterà di rivivere le gesta avventurose dei "lupi solitari" degli oceani, il tutto manovrando un semplice joystick! Il gioco consiste nel portare a termine un certo numero di missioni in un tempo limitato fissato di volta in volta dal computer. La missione richiede una buona dose di abilità perché manovrare il sommergibile è abbastanza complicato (soprattutto le prime volte!) e quindi non scoraggiatevi se le prime volte dovrete abbandonare ingloriosamente la nave!

JOYSTICK IN PORTA 1 NECESSARIO

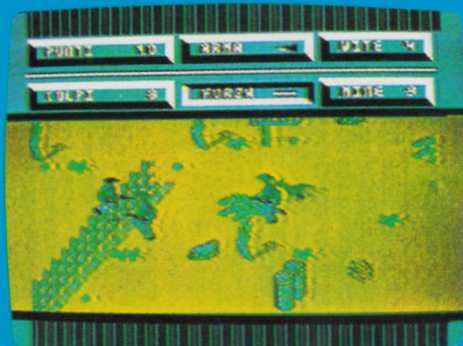
D	motori diesel on
E	motori elettrici on
CTRL	motori avanti
SHIFT	motori indietro
F3	situazione siluri
F7	rapporto danni
F1	sala macchine
F5	planimetria
A	immersione
SPARO + DIR.	periscopio
RETURN	menù

ULTIMO BALUARDO

Indossate i panni del cadetto spaziale: il comando delle Forze Spaziali Interstellari è stato distrutto, ed il malvagio impero Klingoniano, vostro nemico, ha sferrato un imponente attacco globale. Siete voi ormai l'ultima speranza del pianeta Terra: il vostro compito è respingere l'invasione uccidendo quanti più alieni possibile. Impegnerete battaglie con successive ondate di creature ostili che cambieranno sia nella forma che nella strategia di attacco, potendo ad esempio venire sia dall'alto che dal basso, variare traiettoria, ecc. Agite velocemente prima che sia troppo tardi: il destino della Terra è nelle vostre mani!

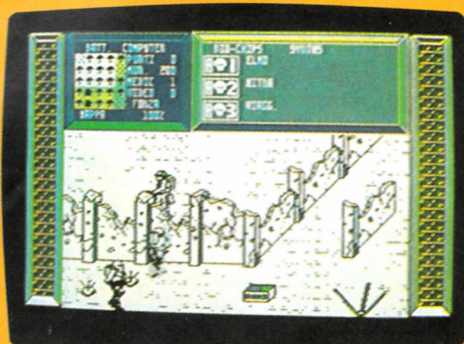
JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita/disinserire
F1	inserire pausa
STOP	fine partita

RIFLES

Forse la bussola non aveva funzionato o forse le indicazioni del vecchio erano state falsate volutamente, ma qualunque fosse la ragione, ora Rudges si era reso conto di essersi smarrito nella giungla tailandese e che tra lui e la città si stendevano le linee nemiche. Tuttavia la missione non poteva arrestarsi; egli sapeva bene che le preziose informazioni che stava portando erano di vitale importanza per il comando. Solo in un mondo ostile il nostro eroe dovrà aprirsi con ogni mezzo la strada tra miriadi di soldati agguerriti e inferociti che sembrano desiderare la sua pelle più di ogni altra cosa. Evitando anche i branchi di animali sbandati potrà fare affidamento solo sulla sua abilità cercando di sfruttare al meglio le poche bombe a disposizione e l'armamento limitato. Egli potrà comunque, in caso di bisogno, utilizzare le armi dei nemici dopo averli naturalmente sopraffatti in furiosi combattimenti corpo a corpo. L'impresa, difficile ma non impossibile, dovrà essere conclusa ad ogni costo.

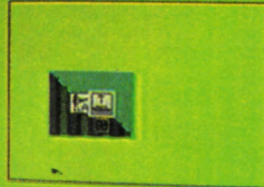
JOYSTICK IN PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa on/off
SPAZIO	mine

SOLDATO

Un gruppo di terroristi orientali ha trafugato 8 videocassette contenenti importantissime informazioni sul sistema difensivo occidentale. Fortunatamente i servizi segreti sono riusciti a scoprire il luogo ove queste preziose cassette sono custodite. Esse si trovano infatti fra le rovine di una importante metropoli libanese. Perciò occorre un uomo che sia in grado di affrontare gli infiniti pericoli che la missione di recupero può comportare. L'unica persona in grado di riuscire in tutto ciò è Bob Roderick, un esperto soldato dalle mille risorse. Eccovi quindi armato di fucile mitragliatore fra le macerie di Beirut per recuperare le 8 cassette. Ad attendervi ci sarà uno shuttle che in breve tempo vi ricondurrà, a missione compiuta, in patria. La missione è terribilmente pericolosa perché dietro ad ogni parete può nascondersi un terrorista che tenterà in tutti i modi di farvi la pelle! Ricordate che per il buon risultato della missione dovrete anche raccogliere munizioni e medicinali (indispensabili per sopravvivere). Inoltre avrete anche a disposizione una mappa dettagliata che, istante per istante, indicherà la vostra posizione.

JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

1	inizio partita
CTRL + SHIFT + HOME	fine partita
3	istruzioni
2	definizione tasti

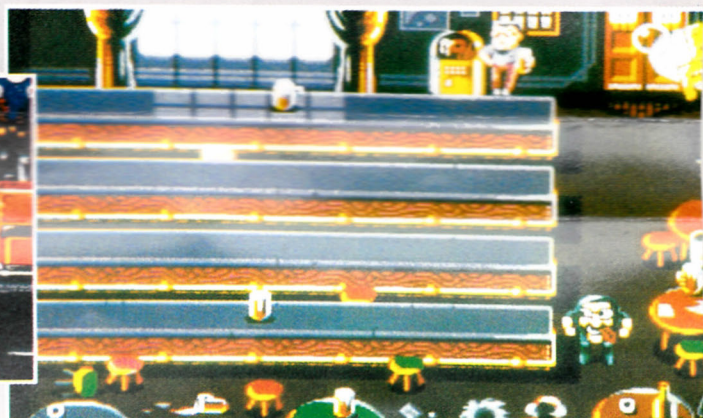
IMPERO

In una galassia lontana esiste un pianeta simile alla Terra. Esso è formato da continenti e da isole abitati da gente pacifica. Un giorno però questo pianeta venne invaso e conquistato dall'Impero delle Tenebre. La vita su questo pianeta divenne impossibile perché l'oppressione era durissima. Quando nel mondo libero si venne a sapere tutto ciò si decise di inviare una Task Force con il preciso compito di scovare e distruggere le forze imperiali e liberare le grandi città dei continenti e delle isole. In questo gioco voi siete al comando delle forze di liberazione ed avete a vostra disposizione navi stellari, missili, armi convensionali, navi da trasporto, aerei da ricognizione etc. La partita comincia con una città ed una unità armata. È ovvio che la chiave per la vittoria consiste nel liberare tutte le città del pianeta. Sulla mappa sono indicate numerose città, queste vanno attaccate di volta in volta con le opportune unità da combattimento. Il possesso di una città vi consente di reintegrare le forze che sono andate distrutte. Le unità armate vanno trasportate con nuovi cargo. Per muovere le unità sui territori occupati occorre impartire ordini specifici. Il menù degli ordini si ottiene posizionandosi sull'icona ORDINE e premendo lo sparo. Questi possono essere: a) alt = le unità si fermano in attesa di ordini; b) muovi = le unità si muovono in una determinata direzione finché non trovano uno sbarramento; c) avanza = le unità avanzano verso una posizione data per attaccare il nemico e catturare una città.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	per confermare scelte

MOTORHEAD

Si chiama *Motorhead* il gioco scritto da Richard Costello per la nostra gioia. Una firma già conosciuta in *Golden Axe. Motorhead* è una specie di beat-em-up alla *Double Dragon* che ha come protagonista il famoso gruppo britannico rock dei Motorhead.
Per effettuare la loro tourné devono attraversare Karakekill Village, una scena di stile western, una cattedrale, un rave party, Scrapyard e Rap City, tutti posti di vita grama, infestati da gente mefitica.
I combattimenti che nascono, a questo punto, si fanno principalmente a mani nude e ogni oggetto è buono per menar le mani e per far piazza pulita degli avversari. Le chitarre diventano armi improprie così come le cipolle devono essere mangiate per produrre un alito fetido, ancor più efficace del Baygon per sterminare i nemici.
Per rigenerarsi i Motorhead hanno ovviamente bisogno di whisky che il gruppo deve bere in grande quantità se vuole continuare a fare piazza pulita degli avversari. La banda fa anche le azioni classiche di ogni rock a contatto con la folla: sbevazza birra senza controllo, abbraccia i propri tifosi (anzi, le proprie fans) e alla fine si concede l'onore di saccheggiare anche un hotel.
Il gioco ha uno svolgimento molto veloce, con uno scrolling orizzontale e una musica hard rock davvero da sentire. Davvero un gioco insolito, pieno di humour e di voglia di divertirsi, alla faccia dei tanti, troppi, sparaspara che infestano i nostri monitor! •

HELLO BOYS!

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

N° 72

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 KUNG FU - 2 ISLAND WAR	
3 ORSINO - 4 S.O.S. ATTACCO AEREO	
5 LA GRANDE BOX - 6 CAMPAGNA D'AFRICA	
7 DIABLO - 8 LESTER	
9 KILOM - 10 NODULS	
11 LAZE - 12 HOP	
13 SCACCHI AL LASER - 14 CHATTANOGA	
15 FORCED	

LATO B

LATO B	COUNTER
16 RAILROAD - 17 PALOMBARO	
18 PUMPKIN - 19 FLIPPER	
20 JET PLUS - 21 MEGA MBX	
22 CRICKET - 23 GEMELLI	
24 COPTER - 25 GULKON	
26 SOTTOMARINO - 27 ULTIMO BALUARDO	
28 RIFLES - 29 SOLDATO	
30 IMPERO	

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI